



Iniciando o seu projeto Multiplayer

Todo projeto de um jogo exige uma documentação com todas as informações sobre a história do jogo, ainda mais sendo o projeto multiplayer e é claro todos os pré-requisitos de equipamentos, parte de tecnologias a serem utilizadas e até a composição do time/equipe no qual irá trabalhar no desenvolvimento do projeto daquele jogo.

Dentro da parte da ideia do jogo, tanto o roteiro ou um pré roteiro simples, assim como o GDD básico estão disponíveis para que a equipe possa ter todas as informações possíveis quanto ao jogo no qual será iniciado o desenvolvimento. Com todas as informações disponíveis será necessário fazer então o levantamento dos requisitos, ou seja o que irá ser necessário de equipe, programadores, designers, especialistas em nuvem e etc para que possa se desenvolver um produto de qualidade. Todos esses levantamentos devem ser anotados e repassados com toda a equipe de trabalho, pois depois será necessário criar um pipeline de criação de todo o jogo, e assim criar o planejamento com dados para que cada parte do jogo seja feita, fornecida e homologada em cada equipe, pois é essencial que se tenha tudo organizado e organizado com a equipe a fim de ter no final um cronograma planejado de início e fim da etapa de desenvolvimento, assim como os custos com equipes, materiais e demais itens que compõe o jogo. Como um jogo multiplayer requer várias funções, é importante deixar estas bem definidas com o tempo de desenvolvimento ao que se diz no ponto de dados para entrega e testes dentro de um cronograma previamente acordado. É nesta etapa que se faz necessária a documentação técnica, pois assim com roteiros, concept art, GDD e etc é muito importante ter a documentaç técnica relacionando a linguagem de programação a ser utilizada, assim como a engine escolhida, o tipo de banco de dados , qual o programa de



modelagem 3d vai ser utilizado, etc. Toda essa documentação é compartilhada com os envolvidos no projeto para que todos estejam cientes e esclarecidos sobre o que deve ser feito. Essas técnicas e metodologias são utilizadas diariamente nos estúdios de jogos digitais, haja visto que criar um jogo ainda mais de recurso multiplayer para que haja gerenciamento e organização, tornando o processo de criação de um produto gamer algo mais profissional.

Todo o cronograma de desenvolvimento, será validado com todos os membros da equipe envolvida e validados os prazos de entregas, para que se tenha um norte de um projeto data de quando possivelmente aquele estará sendo concluído e assim o estúdio focará no produto do jogo feito para disponibilizar ao público.

Um item importante para projetos de jogos multiplayer é analisar com calma antes de fechar o levantamento de requisitos, os preços dos servidores na nuvem e esses custos podem impactar no custo do seu jogo multiplayer. Então, é essencial analisar o tipo de servidor, o tempo e que o mesmo será usado, a sua potência/configuração conforme a estratégia do estúdio de vender e disponibilizar o jogo ao público. EX: Ter o servidor de um jogo para vende-lo no Brasil é um preço, e ter o servidor para disponibilizar o mesmo jogo em outros países, o custo é outro, e é ai que entra o levantamento de requisitos desta estrutura assim como dos custos com profissionais para manterem essa infra de servidores funcionando porque as manutenções até com certeza irão acontecer tanto no sistema do servidor como em backups, escalabilidade, redundância e etc.

Agora caro aluno, você já conhece sobre a parte de documentos, levantamento de requisitos e gerenciamento, abaixo seguiremos com algumas atividades complementares.

Bons estudos e até breve!



Atividade extra

Para se aprofundar no assunto desta aula assista o vídeo "Análise de requisitos" do canal AttekitaDev.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=rVbJ7ykuLig

Para se aprofundar no assunto desta aula assista o vídeo "Dicas para game devs" do canal AttekitaDev.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=WT33e8ewuOA

Referência Bibliográfica

Autor: Novak, Jeannie. Livro: Desenvolvimento de jogos

- Edição:1 Editora: Cengage

Ir para exercício